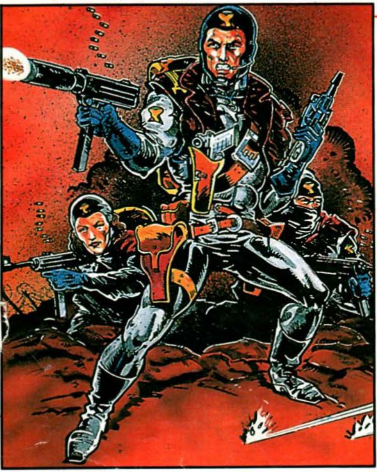
LA SOFTRIVISTA JACKSON PER GLI UTENTI C64&128




# JACKSON SOFT compilation

# C64&128

ANNO 2 N. 2 GENNAIO/FEBBRAIO 1987 L. 8000



SUPERGAME:

STRIKE FORCE COBRA pag. 4

GUIDA ALL'INPUT pag. 9

LISTATI:

DETECTIVE pag. 10

RILOCATORE 2.0 pag. 15

ARTICOLI:

IL MERGE pag. 18

IL COMPACT DISC ROM pag. 18

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III - 70

## INDUSTRIA OGGI



Il mensile dell'alta tecnologia nell'industria moderna: soluzioni applicative e nuovi orientamenti in R&S, produzione e servizi.
**Abb. annuo**
**10 numeri**
**lire 41.000**
**anziché lire ~~50.000~~**

## ELETTRONICA OGGI



La più autorevole rivista italiana di componenti, strumentazione ed elettronica professionale.
**Abb. annuo**
**20 numeri**
**lire 64.000**
**anziché lire ~~80.000~~**

## VIDEOTEL MAGAZINE



La rivista dei nuovi servizi interattivi telematici: applicazioni, fornitori di informazione, utilizzo.
**Abb. annuo**
**6 numeri**
**lire 20.000**
**anziché lire ~~24.000~~**

## INFORMATICA OGGI



L'informatica professionale: dall'elaborazione dati all'office automation. Servizi speciali e anticipazioni esclusive dalla Silicon Valley.
**Abb. annuo**
**11 numeri**
**lire 40.000**
**anziché lire ~~49.500~~**

# È JACKSON

CAMPAGNA ABBONAMENTI 86-87

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

## Sì desidero abbonarmi alle seguenti riviste Jackson:

| | | |
|---|---|---|
| ☐ INDUSTRIA OGGI | numeri 10 | L. 41.000 |
| ☐ ELETTRONICA OGGI | numeri 20 | L. 64.000 |
| ☐ AUTOMAZIONE OGGI | numeri 11 | L. 46.000 |
| ☐ ELETTRONICA, STRUM. & AUTOM. PRODUCT NEWS | numeri 11 | L. 26.000 |
| ☐ TRASMISSIONE DATI E TELECOMUNICAZIONI | numeri 11 | L. 36.000 |
| ☐ VIDEOTEL MAGAZINE | numeri 6 | L. 20.000 |
| ☐ INFORMATICA OGGI | numeri 11 | L. 40.000 |
| ☐ PC & COMPUTER PRODUCT NEWS | numeri 11 | L. 27.000 |
| ☐ COMPUTER GRAFICA & APPLICAZIONI | numeri 4 | L. 19.000 |
| ☐ PC WORLD MAGAZINE | numeri 11 | L. 44.000 |
| ☐ BIT | numeri 11 | L. 43.000 |
| ☐ SUPERCOMMODORE 64 & 128 | numeri 11 | L. 66.000 |
| ☐ NOI C128 E C64 con cassetta | numeri 11 | L. 70.000 |
| ☐ NOI C128 e C64 con disco | numeri 11 | L. 115.000 |
| ☐ OLIVETTI PRODEST USER | numeri 6 | L. 15.000 |
| ☐ VIDEOGIOCHI & COMPUTER | numeri 11 | L. 18.000 |
| ☐ COMPUSCUOLA | numeri 9 | L. 21.000 |
| ☐ ELETTRONICA HOBBY | numeri 12 | L. 32.000 |
| ☐ STRUMENTI MUSICALI | numeri 11 | L. 35.000 |
| ☐ NAUTICAL QUARTERLY | numeri 4 | L. 70.000 |
| ☐ AUTOMOBILE QUARTERLY | numeri 4 | L. 69.500 |

☐ L'abbonamento dovrà decorrere dal mese di ____________

Nome e Cognome ____________

Via e n. ____________ Tel. ( ) ____________

Cap ________ Località ____________ Prov. ______

Per il pagamento ☐ Allego assegno n. ____________ di L. ____________

Banca ____________

☐ Ho effettuato versamento di L. ____________ sul c/c postale n. 11666203 intestato a Gruppo Editoriale Jackson - Milano e allego fotocopia della ricevuta.

☐ Ho effettuato versamento di L. ____________ tramite vaglia postale o telegrafico e allego fotocopia ricevuta.

☐ Vi autorizzo ad addebitare l'importo di L. ____________ sulla carta di credito.

☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINERS CLUB

N. ____________ Data di scadenza ____________

Data ____________ Firma ____________

ABBONARSI
È FACILE!
UTILIZZATE
QUESTO TAGLIANDO
E SPEDITELO,
IN BUSTA CHIUSA, A:

**GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.p.A.**

**UFFICIO ABBONAMENTI**
VIA ROSELLINI, 12
20124 MILANO

## COMPUSCUOLA



L'informatica nella didattica: problemi, esperienze e prospettive del computer nel mondo della scuola.
**Abb. annuo**
**9 numeri**
**lire 21.000**
**anziché lire ~~27.000~~**

## VIDEOGIOCHI NEWS



Il giornale di videogames e home computer, con recensioni di giochi sempre nuovi.
**Abb. annuo**
**11 numeri**
**lire 18.000**
**anziché lire ~~22.000~~**

## AUTOMAZIONE OGGI



Robotica, controllo numerico, CAD/CAM, sistemi flessibili... problemi e soluzioni per la nuova automazione industriale.
**Abb. annuo**
**11 numeri**
**lire 46.000**
**anziché lire ~~55.000~~**

## ELETTRONICA, STRUMENTAZIONE & AUTOMAZIONE PRODUCT NEWS



Il giornale di tutti i nuovi prodotti dell'elettronica, della strumentazione dell'automazione industriale e dell'elettronica medicale.
**Abb. annuo**
**11 numeri**
**lire 26.000**
**anziché lire ~~33.000~~**

## TRASMISSIONE DATI E TELECOMUNICAZIONI



Il mensile dei nuovi sistemi di telecomunicazioni, data communications e telematica.
**Abb. annuo**
**11 numeri**
**lire 36.000**
**anziché lire ~~44.000~~**

## PC & COMPUTER PRODUCT NEWS



Il giornale di tutti i nuovi prodotti hardware e software dell'informatica: dai medi sistemi al Personal Computer.
**Abb. annuo**
**11 numeri**
**lire 27.000**
**anziché lire ~~33.000~~**

## PC WORLD MAGAZINE



La prima e unica rivista italiana per gli utenti di personal computer IBM Olivetti e compatibili.
**Abb. annuo**
**11 numeri**
**lire 44.000**
**anziché lire ~~55.000~~**

## BIT



La prima rivista europea, la più famosa e autorevole in Italia, di personal, home, business computer, software e accessori.
**Abb. annuo**
**11 numeri**
**lire 43.000**
**anziché lire ~~55.000~~**



## COMPUTER GRAFICA & APPLICAZIONI



La rivista della grafica e dell'immagine con il computer: applicazioni pratiche per l'industria, le professioni e i servizi. Dal CAD/CAM alla pubblicità.
**Abb. annuo**
**4 numeri**
**lire 19.000**
**anziché lire ~~24.000~~**

## SUPERCOMMODORE 64 & 128



La prima rivista con cassette programmi, dedicate agli utenti home computer Commodore 64 e 128.
**Abb. annuo**
**11 numeri**
**lire 66.000**
**anziché lire ~~82.500~~**

## NOI C128 E C64



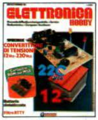
La rivista con disco o cassetta dei package professionali, modelli applicativi e giochi intelligenti.
**Abb. annuo 11 numeri**
**(versione con cassetta)**
**lire 70.000**
**anziché lire ~~99.000~~**
**(versione con disco)**
**lire 115.000**
**anziché lire ~~144.000~~**

## OLIVETTI PRODEST USER



L'unica rivista per gli utenti dei sistemi Olivetti Prodest PC128 e PC128S. Una guida all'uso indipendente e completa.
**Abb. annuo**
**6 numeri**
**lire 15.000**
**anziché lire ~~18.000~~**

## ELETTRONICA HOBBY



La rivista per l'hobbista elettronico, il radioamatore, il riparatore radio-TV, l'hardware dei personal computer.
**Abb. annuo**
**12 numeri**
**lire 32.000**
**anziché lire ~~42.000~~**

## NAUTICAL QUARTERLY



Il trimestrale di cultura nautica più prezioso e raffinato del mondo. Emozioni da leggere, guardare e conservare.
**Abb. annuo**
**4 numeri**
**lire 70.000**
**anziché lire ~~80.000~~**

## AUTOMOBILE QUARTERLY



Il trimestrale più prestigioso e raffinato del mondo, dedicato all'auto, alla sua storia, ai suoi miti.
Per chi intende l'auto come un fatto di cultura e di passione.
**Abb. annuo**
**4 numeri**
**lire 69.500**
**anziché lire ~~80.000~~**

## STRUMENTI MUSICALI



Il mensile per i professionisti della musica: audiotest, rassegne, computer music, servizi, interviste.
**Abb. annuo**
**11 numeri**
**lire 35.000**
**anziché lire ~~44.000~~**

È JACKSON

# LA TUA RIVISTA

★ SUPERGAME ★

# STRIKE FORCE COBRA




"Dove osano le Aquile" "I 4 dell'oca selvaggia", film d'azione con protagonisti super soldati alle prese con missioni impegnative. Prontezza di riflessi, coraggio, sintonia tra i componenti, strategia sono le qualità minime richieste ad un militare dei corpi specializzati ed anche le qualità indispensabili per affrontare STRIKE FORCE COBRA.

### *IL FATTO*

Il Potere Mondiale ha deciso di intervenire dopo le continue minacce di pericolo per l'umanità di un olocausto nucleare. The Enemy, un losco figuro con il pallino della dominazione del mondo, ha installato il suo quartier generale in una fortezza che ricorda quella del professor Elvin di Impossibile Mission. Una serie di congegni elettronici vigilano sull'inviolabilità del palazzo dove si sta perfezionando un infallibile sistema computerizzato per arrivare al controllo dei centri d'informazione di difesa dei principali Stati.
Per accelerare la realizzazione del suo progetto di morte e dominazione, the Enemy ha obbligato i migliori scienziati e tecnici informatici a lavorare per lui.
Questi esperti sono imprigionati nel tortuoso palazzo e sotto la minaccia di torture e rappresaglie sono obbligati a collaborare e nulla possono fare per sabotare e bloccare il diabolico piano. In ogni caso gli scienziati possono risultare utili perché ognuno conosce uno dei codici segreti indispensabile per accedere alla stanza del computer principale.
A questo punto un intervento esterno è assolutamente indispensabile per liberare gli scienziati dalla prigionia e soprattutto sventare e annullare i criminali progetti di Enemy.
Una volta tanto i governanti di tutti i paesi, orientali ed occidentali, allineati e non, si trovano concordi su un'azione di forza e con questo scopo è stato istituito uno speciale corpo d'elite denominato COBRA.
Gli otto migliori esponenti delle forze speciali di tutto il mondo sono stati riuniti in quello che è, sulla carta, il commando più infallibile di tutti i tempi.
La missione del Cobra è presto organizzata: introduzione nella fortezza dell'Enemy, sgominare l'agguerrito sistema di difesa, localizzare, attaccare e distruggere il computer principale.

### *IL COMMANDO*

Il Supremo Comando Alleato ha deciso di giocare il tutto per tutto e di contare su di un commando composto da quattro militari.
Il primo compito consiste nello scegliere la squadra. Questa fase è importante e sullo schermo è possibile consultare le otto schede con un profilo dettagliato dei componenti del Cobra che riportano le esperienze e le attitudini. (Muovete il cursore con il joystick e premete fire quando vi trovate sulla foto voluta. Quindi, sempre con il joystick confermate per selezionare il soldato).
Ecco alcune note sui protagonisti di STRIKE FORCE COBRA.
**"Mad" Joe Kawalski** è nato a Pittsburg in Pennsylvania nel 1959. Ha iniziato la sua esperienza militare nel 1978 nei Berretti verdi per poi passare alla Delta Force nell'80.
**Esthern Stern** è di Tel Aviv. Figura esile, nel 1982 a soli 18 anni si arruola nei para e nel 1984 diventa la più giovane donna mai entrata nel comando militare d'Israele.
Di Madrid è **Julio Fernandez** poliziotto dal 1979. Nato nel 1958 ha fatto parte anche del GEO, l'unità speciale spagnola anti-terrorismo.
Sorriso seducente e giovanissima è **Irina Viskova**. Nata a Leningrado nel 1968 ha anche partecipato

È JACKSON

# LA FORTUNA.

## cento e uno premi

## 1 premio



In palio, fra tutti gli abbonati, una scattante, elegante, ruggente Alfa 33 4x4 giardinetta (1500 cc.) nella versione più prestigiosa e super accessoriata, perfettamente a suo agio in ogni situazione, potente e nello stesso tempo parca nei consumi, protagonista instancabile di mille avventure.

## 100 premi



Time of Greenwich

Dal 1884 segna il tempo dell'Universo

Il fantastico orologio Time of Greenwich modello 120321. Uno strumento di altissima perfezione ed esclusività, in edizione limitata e personalizzata, realizzata appositamente per i fortunati vincitori abbonati Jackson, dalla prestigiosa Time of Greenwich. Distribuito in Italia da LED ITALY

# Regolamento del concorso

**1** - Il Gruppo Editoriale Jackson S.p.A. promuove un concorso a premi in occasione della Campagna Abbonamenti 86/87.

**2** - Per partecipare è sufficiente sottoscrivere, entro il 31.3.1987, un abbonamento a una delle 20 riviste Jackson.

**3** - Sono previsti 1+100 premi da sorteggiare fra tutti gli abbonati.

**4** - 1° premio
Un'automobile Alfa 33 4x4 giardinetta (1500 cc.). Gli altri 100 premi consistono in altrettanti orologi Time of Greenwich.

**5** - Gli abbonati a più di una rivista avranno diritto, per l'estrazione, all'inserimento del proprio nominativo tante volte quante sono le testate sottoscritte.

**6** - L'estrazione dei 1+100 premi in palio avverrà presso la Sede della Jackson entro il 30.5.1987.

**7** - L'elenco dei vincitori, ad estrazione avvenuta, sarà pubblicato su almeno 10 delle riviste Jackson.
La vincita inoltre, sarà comunicata con lettera raccomandata a ciascuno dei sorteggiati.

**8** - I premi verranno messi a disposizione degli aventi diritto entro 30 giorni dalla data dell'estrazione.

**9** - Le spese di immatricolazione della Alfa 33 4x4 giardinetta saranno a carico del vincitore.

**10** - I dipendenti, i familiari, i collaboratori del Gruppo Editoriale Jackson sono esclusi dal concorso.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

LA TUA RIVISTA.

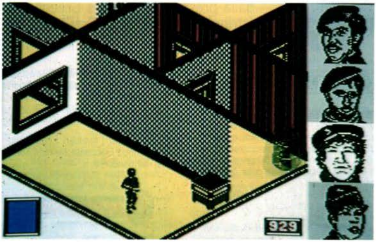
AUT. MIN. RICH. D.M. n° 4/298449 del 10-12-86

alle Olimpiadi come ginnasta. Si è laureata a pieni voti al collegio militare Suvorov di Mosca e ha fatto parte delle speciali forze Spetsnaz.
Classe e fascino tipicamente anglosassone: **Ian Dawson** viene da Leeds ed ha partecipato nei para alla campagna delle Falklands nel 1982.
**Ross "Crusher McWatt** è nato a Glasgow nel 1959. Esperto nel salvataggio di ostaggi, era anche lui alle Falklands.
**Gerard du Pont** e **Jan Van Heusen** sono i veri veterani del gruppo. Il primo è nato ad Algeri nel 1952 ma ha la nazionalità francese. È uno specialista in esplosivi ed ha iniziato nel 1973 nella polizia per poi passare al GIGN 5 anni dopo.
**Van Heusen** è di Utrecht in Olanda. Esperto in elettronica e specializzato nei computer, si è arruolato in marina e poi ha fatto parte dello speciale corpo anti-terrorismo olandese.

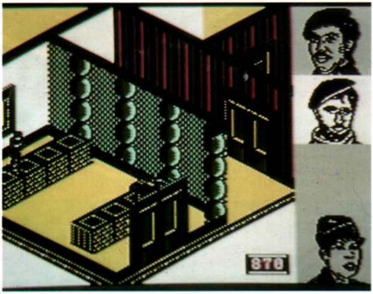
### *LA MISSIONE*

Una volta decisa la formazione compare un'icona con il simbolo del commando ed un messaggio che non lascia dubbi: GO!, inizia l'attacco.
Gli intrusi vengono immediatamente localizzati dal sistema di allarme dando inizio al conto alla rovescia che porta al lancio di un missile nucleare dalla incredibile potenza distruttiva: un motivo in più per mettere fuori uso il computer.
Della fortezza si conosce poco e l'unica cosa certa è la possibilità di controllare un solo componente per volta (vedi COMANDI).
Una mappa trafugata da alcuni infiltrati indica che il palazzo è a quattro livelli ed è difeso da un sofisticato sistema di trappole elettroniche, armi automatiche, robots assassini e guardie umane. Per sopravvivere a queste difficoltà è richiesto un vero lavoro d'equipe.
Sempre il rapporto delle spie nota che al computer principale sono collegati piccoli terminali che catalizzano la velocità del processo. Distruggendoli si può rallentare il conto alla rovescia.
La Cobra è dotata di un Digital Lock Breacker (DLB) molto utile per assemblare il codice che apre la porta corazzata che da accesso al computer.
Localizzando il maggior numero di scienziati possibile ed ottenendo le cifre si avranno maggiori possibilità di entrare nella stanza. Secondo alcuni calcoli sono richieste almeno sei delle nove cifre che compongono il codice segreto.
Ogni componente del commando è armato con un piccolo e maneggevole fucile mitragliatore ed un certo numero di Electromagnetic Flux Grenades (EFG), bombe a mano che distruggono oppure disabilitano momentaneamente gli equipaggiamenti elettronici come i robot.
La tecnologia utilizzata dal Cobra è all'avanguardia così l'equipaggiamento è formato da una speciale tuta che ripara il corpo dai colpi. Quando l'energia si sta esaurendo si possono recuperare delle casse speciali che permettono di incrementarla. Alcune delle porte del complesso possono essere aperte con un calcio ben assestato, altre sono chiuse dai pannelli di controllo che sono localizzati in tutto l'edificio. Anche gli accessori sono controllabili: il rapporto indica che alcune porte ed ascensori sono controllate da speciali consolle ad interruttore. In questo caso è richiesta un'azione combinata dei vari membri del




MORDI IL FUTURO
BYTES, CORSO AVANZATO DI CULTURA INFORMATICA
NUOVO DA JACKSON
CORSO AVANZATO DI CULTURA INFORMATICA
L. 3.000
BYTES
CONCETTI E LINGUAGGI DELLA PROGRAMMAZIONE
1
Dalla grande sapienza informatica Jackson nasce Bytes, il primo, vero corso di cultura informatica.
Con Bytes avanzi nei linguaggi evoluti: Fortran, Cobol, Assembler, C, Pascal, APL, ADA. Conosci a fondo le applicazioni: Cad/Cam, sistemi esperti, informatica musicale, computergrafica. Impari a procedere nella programmazione e nei sistemi operativi, con sicurezza. Perché Bytes è una "pagina aperta", chiara, autorevole e completa, per chi studia, chi insegna, chi lavora.
Bytes: la nuova cultura universale, da oggi in edicola in 60 fascicoli settimanali, da rilegare in 6 splendidi volumi, che ti offrono tutto il sapere informatico a portata di mano.
Scegli Bytes e sei pronto a mordere il futuro.
Bytes. Nuovo da Jackson.
IN EDICOLA IL 1° FASCICOLO
GRUPPO EDITORIALE JACKSON




commando. Altre console sono siglate D (door-porte) ed L (lift-ascensori) e possono trovarsi distanti dalla consolle che li controlla).
La missione inizia con i quattro membri del commando dislocati in altrettanti punti del livello terra dell'edificio. Dopo aver superato tutte le difficoltà di questo piano bisogna passare al nuovo livello inferiore.

### *LO SCHERMO*

Lo schermo del gioco è occupato in gran parte dall'azione con le varie stanze del centro di comando nemico viste da una prospettiva a 45°.
Nella parte destra dello schermo sono raffigurate le faccie dei 4 componenti del commando e la relativa barra/forza.
Una volta esaurita il soldato muore.
Nella parte inferiore sinistra dello schermo c'è una piccola finestra contenente le cifre segrete per entrare nella stanza del computer e fermare il lancio del missile. Nella parte destra invece è indicato il tempo che manca alla distruzione.

### *COMANDI*

Ogni componente del COBRA FORCE COMMANDO può essere selezionato in qualsiasi momento premendo i corrispettivi tasti numerici da 1 a 4: immediatamente lo scenario del gioco si porta nella stanza dove si trova il militare.
Il tasto 5 invece visualizza lo status report.
Durante la missione potete guidare i componenti del commando con la tastiera oppure con tastiera e joystick in combinazione.
L'alto livello di addestramento del corpo è dimostrato dall'agilità dei movimenti di ogni militare: capriole, tuffi e salti sono uno scherzo anche se alla lunga affaticano degli atleti così ben preparati. Ogni combattente può essere mosso in una delle quattro direzioni usando i seguenti gruppi di tasti oppure il joystick (tenete conto della prospettiva a 45°):

SINISTRA = D, F oppure G

DESTRA = B,V oppure C

ALTO = H,J oppure K

BASSO = N,M oppure,

Il pulsante di fuoco oppure la barra spaziatrice azionano il fucile mitragliatore.
Premendo il fuoco e i tasti direzione si controlla la direzione dello sparo. premendo più di un tasto simultaneamente si produce un'azione combinata.
Per lanciare le bombe a mano: F3, E, R, T, Y, U, I oppure O
Altri movimenti si ottengono solo con la tastiera:

SALTO = F7, X, S, L oppure.

CAPRIOLA = F5, A, Z oppure:

ACQUATTARSI = –, =, oppure RETURN

ALZARSI = +, oppure *

CALCIO = F1, G, W, P oppure

STRIKE FORCE COBRA è un gioco che vi impegnerà molto a lungo; per tale motivo esiste anche l'opzione di SAVE.
Per salvare il gioco premete il tasto 5 per lo Status Report, preparate il nastro nuovo e quindi iniziate la procedura di registrazione premendo il tasto CTRL - S.
Per caricare il gioco salvato richiamare sempre lo schermo dello Status Report e quindi premete CTRL-L.
Il bordo lampeggiante in bianco e nero indica un errore di caricamento. Se questo succede premete un tasto qualsiasi e riprovate.
Per abbandonare una partita, sempre nello schermo dello status, premete CTRL A.

### *ALCUNI CONSIGLI*

In questo gioco la mappa è indispensabile. Studiate attentamente le locazioni e pensate a come combinare l'impiego dei diversi militari. Fate attenzione che alcuni robot sono indistruttibili ed altre porte possono essere aperte solo con l'aiuto di un altro componente. Siate prudenti quando vedete una finestra: superarla con una capriola è uno scherzo ma potete trovare qualche brutta sorpresa. Fate pratica con i controlli. In molti

casi è meglio affidarsi alla tastiera. Con un buon allenamento i militari saranno ancora più agili nei movimenti e nelle capriole.

***ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO***

Introdotta la cassetta nel registratore con il nastro riavvolto all'inizio premete contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP sul vostro computer.
Quando appare la scritta sullo schermo: ;Press play on tape" premete il tasto play sul registratore. Il programma verrà caricato automaticamente ed in modo veloce.

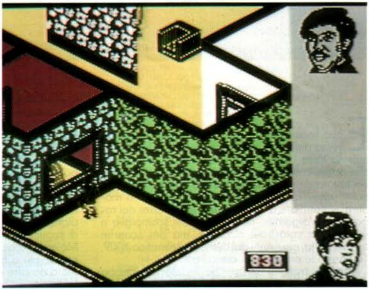


Il Gruppo Editoriale Jackson, proprietario esclusivo dei diritti per l'Italia di questo gioco, invita i lettori che ne fossero a conoscenza, a segnalare l'esistenza di eventuali altre pubblicazioni contenenti questo stesso gioco, alla redazione della nostra rivista.

Tali segnalazioni saranno convenientemente compensate.

SUPERGAME

## STRIKE FORCE COBRA




# GUIDA ALL'INPUT C64-C128

**TABELLA DI CONVERSIONE**

| | |
|---|---|
| *{HOME}* | *HOME* |
| *{CLR}* | *PULIZIA SCHERMO* |
| *{CUR.SU}* | *CURSORE IN ALTO* |
| *{CUR.GIÙ}* | *CURSORE IN BASSO* |
| *{CUR.DES}* | *CURSORE A DESTRA* |
| *{CUR.SIN}* | *CURSORE A SINISTRA* |
| *{SPC}* | *SPAZIO* |
| *{RVS ON}* | *REVERSE ON* |
| *{RVS OFF}* | *REVERSE OFF* |
| *{INST}* | *INSERT* |
| *{F1}* | *TASTO F1* |
| *{F2}* | *TASTO F2* |
| *{F3}* | *TASTO F3* |
| *{F4}* | *TASTO F4* |
| *{F5}* | *TASTO F5* |
| *{F6}* | *TASTO F6* |
| *{F7}* | *TASTO F7* |
| *{F8}* | *TASTO F8* |
| *{BLACK}* | *COL. NERO (CTRL+1)* |
| *{WHITE}* | *COL. BIANCO (CTRL+2)* |
| *{RED}* | *COL. ROSSO (CTRL+3)* |
| *{CYAN}* | *COL. CIANO (CTRL+4)* |
| *{PURPLE}* | *COL. PORPORA (CTRL+5)* |
| *{GREEN}* | *COL. VERDE (CTRL+6)* |
| *{BLUE}* | *COL. BLU (CTRL+7)* |
| *{YELLOW}* | *COL. GIALLO (CTRL+8)* |
| *{ORANGE}* | *COL. ARANCIO (CBM+1)* |
| *{BROWN}* | *COL. MARRONE (CBM+2)* |
| *{LT. RED}* | *COL. ROSSO CHIARO (CBM+3)* |
| *{GRAY 1}* | *COL. GRIGIO 1 (CBM+4)* |
| *{GRAY 2}* | *COL. GRIGIO 2 (CBM+5)* |
| *{LT. GREEN}* | *COL. VERDE CHIARO (CBM+6)* |
| *{LT. BLUE}* | *COL. BLU CHIARO (CBM+7)* |
| *{GRAY 3}* | *COL. GRIGIO 3 (CBM+8)* |

**NORME PER LA BATTITURA**

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM".
Es. il cuoricino è codificato con {SH S}. Il numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

**NORME PER IL CARICAMENTO DEI PROGRAMMI SU CASSETTA**

Le istruzioni di caricamento del supergame vengono riportate nel contesto della relativa descrizione. Oltre al supergame sono registrati su nastro tutti gli altri programmi presentati su questo numero i quali vanno caricati, salvo diversa indicazione, con: SHIFT / RUN STOP.

LISTATO

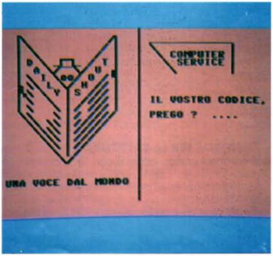
# DETECTIVE

***I parte*** *di Enrico Regaini*

Ecco finalmente un gioco adventure di tipo diverso dal solito, che vi introdurrà nel fantastico mondo delle banche dati fatto di host, password, che ormai costituisce la realtà di tutti i giorni.
Un lavoro di indagine nei meandri della rete-computer americana alla quale siete allacciati via modem, vi permetterà di emulare le esperienze dei ragazzi di Wargames, non per creare scompiglio e rischiare la catastrofe nucleare, ma per scoprire questa volfa, nei panni del detective telmatico X009, l'autore e le prove di un omicidio.
L'indagine avviene senza che il detective debba muoversi per la città, pedinare i sospetti, interrogarli, magari rischiare sparatorie e cose del genere. Invece, con il suo terminale, via telefono, il nostro eroe (siete voi, non dimenticatelo!) si inserisce in segretissime banche dati, consulta informazioni riservate, fino a scoprire le prove che accusano il colpevole, che giacciono sepolte e ben protette nella memoria di qualche computer.
Il Commodore 64 si trasformerà nel vostro terminale, con cui porterete l'indagine a compimento (si spera).

Per telefonare, giacché voi siete collegati telefonicamente via modem, si usano: F1 per sollevare la cornetta, F7 per riagganciare, naturalmente non potete parlare personalmente al telefono, ma solo via computer.
Per comporre il numero usate i tasti dei numeri: i numeri telefonici sono "all'americana", ossia 3 cifre diprefisso più 4 di numero, che voi dovete comporre di seguito come se si trattasse dii un numero unico.
Molte banche dati vi chideranno un codice d'accesso, più o meno lungo. Questo può essere formato da cifre e lettere, scriveteli normalmente sulla tastiera.
Il segnale di fine pagina (cursore lampeggiante in basso a destra sullo schermo) indica che dovete premere RETURN per proseguire.
A qualsiasi computer o banca dati siate collegati, potete sempre interrompere il collegamento premendo F7.
Non posso dirvi di più sul gioco, per non rovinarvi il divertimento. Tutto comincia quando ricevete la lettera TOP SECRET che segue.
Buona fortuna!



## COMUNICAZIONE PER L'AGENTE X009
## MISSIONE RISERVATA

Il 18/16/1985 un giornalista del DAILY SHOUT e nostro ex agente segreto di nome MIKE SPIKE è stato ucciso.
Dalle indagini risulta che indizi importanti si trovano in alcune banche dati americane.
Conoscendo le vostre capacità nel ramo abbiamo contattato voi agente X009.
Questi sono gli ordini per voi:
usando il vostro terminale dovrete accedere alle banche dati e networks più importanti fino a racogliere prove sufficienti a risolvere il caso.
Iniziate l'indagine dal computer del DAILY SHOUT. Il codice d'accesso che apparteneva a Spike è JACK.
Vi si consiglia di reperire i numeri telefonici delle banche dati e degli altri elaboratori servendovi del servizio Pagine Gialle Computers, 373-9544.
Evitate nel modo più assoluto di essere intercettato dai sistemi di controllo della rete telefonica.
Da questo momento per motivi di sicurezza interromperemo ogni contatto fino alla risoluzione del caso.

New York, 6/25/1985
Il Capo Ufficio Affari Interni del Servizio Segreto
Mr. K

```
0 POKE808,225:GOTO1000
1 FORT=1TO500:NEXT:RETURN
2 FORT=1TO60:NEXT:RETURN
3 REM 54276 = WAVEFORM (65 = SQUARE)
4 REM 54274,54275 = PULSE WIDTH
5 REM 54277,54278 = A D S R
10 POKE54296,15
15 U10PRINT"■■■■■■■■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶PLASTICALLI INC."
40 PRINT"■ ■.....■■■■■■■",:FORI=1TO6
41 GETA$:IFA$="■"THEN1000
42 IF(A$<="Z"ANDA$>="A")OR(A$>="0"ANDA$<="9")THENPRINTA$"■ ■■";:NEXT:PRINT" ■";:GOTO40
43 GOTO41
60 FORI=1TO8:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■",,,""mid$("",1,1)"■"
65 GETA$:IFA$<>"■"ANDA$<>CHR$(13)THENNEXTI:GOTO60
70 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■",,,"■■■":RETURN
80 REM *** NUME? ***
81 NO$="":PRINT"■ ■■";
82 GETA$:IFA$="■"THENNO$="@":RETURN
83 IFA$=CHR$(13)ANDNO$<>""THENPRINT" ":RETURN
84 IFA$=CHR$(20)ANDNO$<>""THENPRINT" ■■■";:NO$=LEFT$(NO$,LEN(NO$)-1)
85 IF((A$>="A"ANDA$<="Z")ORA$=" ")ANDLEN(NO$)<16THENNO$=NO$+A$:PRINTA$"■ ■■";
86 GOTO82
```

```
100 POKE54296,15:POKE54273,23:POKE54278,240:POKE54277,0
105.POKE54275,8:POKE54274,0
110 GOSUB500
120 GETA$:IFA$<>"■"THENFORJ=1TO140:NEXT:GOTO110
130 POKE54276,0:POKE54296,0
140 RETURN
200 POKE54296,15:POKE54273,23:POKE54278,240:POKE54277,0
205 POKE54275,8:POKE54274,0
210 GOSUB500:FORJ=1TO160:NEXT
220 GOSUB600:GETA$:IFA$=""THENFORJ=1TO450:NEXT:GOTO210
230 POKE54276,0:POKE54296,0:STOP
300 POKE54296,15:POKE54273,23:POKE54278,240:POKE54277,0
305 POKE54275,8:POKE54274,0
310 GOSUB600:GETA$:IFA$=""THENFORJ=1TO1100:NEXT:GOTO310
320 POKE54276,0:POKE54296,0:STOP
500 POKE54276,65:FORJ=1TO180:NEXT:POKE54276,64:RETURN
600 POKE54276,65:FORJ=1TO800:NEXT:POKE54276,64:RETURN
700 PRINT"■"LEFT$(CN$,1);:FORI=1TO38:PRINTRIGHT$(CN$,1);:NEXT:PRINTMID$(CN$,2,1);:FORI=1TO22
710 PRINTMID$(CN$,5,1),,,,"■"MID$(CN$,5,1);:NEXT:PRINTMID$(CN$,3,1);:FORI=1TO38
720 PRINTRIGHT$(CN$,1);:NEXT:PRINTMID$(CN$,4,1)"■":RETURN
1000 REM ** TERMINALE **
1010 POKE53280,6:POKE53281,6:PRINT"■■■"CHR$(142),,"■■■■■■■■          "
1020 PRINT,,"■■■■■■■■ DETECTIVE  ":PRINT,,"■■■■■■■■          "
1030 PRINT"■■■■■■■■▶▶▶▶▶▶▶■PREMI F1 PER TELEFONARE"
1040 GETA$:IFA$<>"■"ANDA$<>"■"THEN1040
1050 IFA$="■"THENGOSUB9999:GOTO1040
1060 POKE198,0:PRINT"■■■■■■■■▶▶▶▶▶▶▶■PREMI F7 PER INTERROMPERE"
1065 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■▶▶▶▶▶▶▶▶■NUMERO ]> ";:NU$=""
1070 POKE54296,15:POKE54273,23:POKE54278,240:POKE54277,0
1080 POKE54275,8:POKE54274,0
1090 GOSUB500:FORJ=1TO160:NEXT
1100 GOSUB600:GETA$:IF(A$<"1"ORA$>"9")ANDA$<>"■"THENFORJ=1TO450:NEXT:GOTO1090
1110 POKE54276,0:POKE54296,0:IFA$="■"THEN1000
1120 PRINTA$;:FORI=1TOVAL(A$)-10*(A$="0"):POKE54296,15:POKE54296,5:FORJ=1TO50:NEXTJ,I
1130 POKE54296,15:NU$=NU$+A$:IFLEN(NU$)=3THENPRINT"-";
1140 IFLEN(NU$)=7THEN1160
1150 GETA$:IFA$<>"■"AND(A$<"0"ORA$>"9")THEN1150
1153 GOTO1110
1160 REM
1170 IFNU$="3739544"THEN2000
1180 IFNU$="3851672"THEN3000
1190 IFNU$="3991088"THEN4000
1200 IFNU$="5453132"THEN5000
1210 IFNU$="8629003"THEN6000
1220 IFNU$="7401291"THEN7000
1230 IFNU$="3735415"THEN8000
1240 IFNU$="2828688"THEN9000
1250 IFNU$="1128915"THEN10000
1260 IFNU$="6044328"THEN11000
1270 IFNU$="5891434"THEN12000
1280 IFNU$="6722825"THEN13000
1290 IFNU$="4153718"THEN14000
1300 IFNU$="1211586"THEN18000
1310 IFNU$="2274309"THEN15000
```

```
1320 IFNU$="7725190"THEN16000
1330 IFNU$="9106782"THEN17000
1900 GOTO50000
1999 END
2000 REM *** PAGINE GIALLE COMPUTER ***
2010 PRINT"■■■■■                    ":FORI=1TO21:PRINT"
     ",,,,"  "
2020 NEXT:PRINT"■■
                    "
2030 PRINT"■■■■■■■■■■PAGINE GIALLE COMPU
     TER":PRINT"tutti i compute
     RS IN LINEA"
2040 PRINT"■■■■■■■■■NOME RICHIESTO >■ ";
     :GOSUB80:IFNO$="@"THEN1000
2050 NU=0:NU=3851672*(NO$="ELECTROMAIL")
     +3991088*(NO$="TELEMATIX")
2060 NU=NU+5453132*(NO$="DAILY SHOUT")+8
     629003*(NO$="NEWSOFT")
2070 NU=NU+3735415*(NO$="POLIZIA"ORNO$="
     POLICE")+7401291*(NO$="UNIBANK")
2080 NU=NU+1128915*(NO$="BANGWEAP")+6722
     825*(NO$="TUBTOYS")
2090 NU=NU+4153718*(NO$="PIPELIN")+22743
     09*(NO$="PLASTICACCI")
2100 NU=NU+7725190*(NO$="CHANDON")+91067
     82*(NO$="BANKAO"):NU$=STR$(-NU)
2110 IFNU=0THENPRINT"■■","■NOME NON IN E
     LENCO !":PRINT,"___________
     ___":GOSUB60
2120 IFNU=0ANDA$="■"THEN1000
2130 IFNU=0THEN2000
2140 PRINT"■■■■","OK. IL NUMERO E' ":PRI
     NT"■■","■■"LEFT$(NU$,4)"-"RIGHT$(NU
     $,4):GOSUB60
2150 NU=0:GOTO2120
3000 REM *** ELECTROMAIL ***
3010 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■SERVIZIO D
     I POSTA COMPUTERIZZATA";
3020 PRINT,"______________________":LI$="-
     ------------------------------------
     ----"
3030 PRINT,"|\                    /|"
3040 PRINT,"| \  ELECTROMAIL     / |"
3050 PRINT,"|  \                /  |"
3060 PRINT,"|   \              /   |"
3070 PRINT,"|    \            /    |"
3080 PRINT,"|    /\          /\    |"
3090 PRINT,"|   /  \        /  \   |"
3100 PRINT,"|  /    \      /    \  |"
3110 PRINT,"| /      \    /      \ |"
3120 PRINT,"|/        \  /        \|"
3130 PRINT,"
3135 PRINT"■■■■","■COSA VUOI FARE ?"
3140 PRINT"■","■1■ # SPEDIRE MESSAGGI":
     PRINT,"■2■ # LEGGERE MESSAGGI"
3150 GETA$:IFA$<>"1"ANDA$<>"2"ANDA$<>"■"
     THEN3150
3160 IFA$="■"THEN1000
3170 IFA$="1"THENPRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■
     ","codice accesso ? ";:lu=6:goto40
3180 CO$="":PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■","C
     ODICE ? .....";:FORI=1TO5
3190 GETA$:IFA$="■"THEN1000
3200 IF(A$<="Z"ANDA$>="A")OR(A$<="9"ANDA
     $>="0")THENCO$=CO$+A$:PRINTA$;:NEXT
     :GOTO3220
3210 GOTO3190
3220 IFCO$="LOOK1"THEN3300
3230 IFCO$="ABOOE"THEN3400
3240 IFCO$="KEEEN"THEN3500
3250 GOTO3180
3300 PRINT"■■MESSAGGI PER MR. SPIKE":PRI
     NT"■"LI$"■"
3305 PRINT"CARO VECCHIO MIKE, TI RICORDI
      DEL TUO":PRINT"AMICO MARK ?"
3310 PRINT"COSA NE DIRESTI DI ANDARE A B
     ERE":PRINT"UN BICCHIERE DOMANI ?":P
     RINT
3315 PRINT"MARK OWENS","15/6/85":PRINT
     :PRINT"■"LI$"■":PRINT"GRAZIE DEL FA
     VORE SPIKE."
3320 PRINT"IN CAMBIO ECCO NUMERO E CODIC
     E DELLA":PRINT"POLIZIA: 373-5415 /
     LST4W":PRINT
3330 PRINT"@.M.","16/6/85":GOSUB60:IFA
     $="■"THEN1000
3340 GOTO3000
3400 PRINT"■■MESSAGGI PER MR. KENDOW":PR
     INT"■"LI$"■"
3410 PRINT"PRONTI PER OPERAZIONE TRANSFE
     R.":PRINT"VERSERO' I SOLDI SUL TUO
     CONTO."
3420 PRINT"IL CODICE DELLA BANGWEAP E' :
      MAXIMUM.":PRINT"ATTENTO. SPIKE CI
     CONTROLLA."
3425 PRINT"RISPONDIMI SULLA TELEMATIX.":
     PRINT"CODICE: ABACUS."
3430 PRINT:PRINT"A.G.","14/6/85":PRINT
     :PRINT"■"LI$"■":PRINT"TUTTO OK. SAI
      DOVE CERCARMI.":PRINT
3440 PRINT"A.G.","22/6/85":GOSUB60:IFA
     $="■"THEN1000
3450 GOTO3000
3500 PRINT"■■MESSAGGI PER MR. LEE":PRINT
     "■"LI$"■"
3510 PRINT"MOLTO BENE OPERAZIONE SPIKE."
     :PRINT"PER I SOLDI CHIEDI AD ANDRE'
      GOURMET."
3520 PRINT"CHIAMALO IN UFFICIO.":PRINT"I
     L CODICE E' SESAMO":PRINT:PRINT"KE
     NDOW","21/6/85"
3530 GOSUB60:IFA$="■"THEN1000
3540 GOTO3000
4000 PRINT"■■":CN$="/\|-":GOSUB700:PRI
     NT"■■■■■■■","■T E L E M A T I X"
4010 PRINT"■■■■LA PRIMA POSTA ELETTRONIC
     A NEL MONDO"
4020 PRINT"■":CN$="■■■■■■■":GOSUB700:CN$=
     "■■■■■■■":GOSUB700:PRINT"■":CN$="/\
     /|-":GOSUB700
4030 CO$="":PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
     CODICE D'ACCESSO ? ++++++";:
     FORI=1TO6
4040 GETA$:IFA$="■"THEN1000
4050 IFA$<="Z"ANDA$>="A"THENCO$=CO$+A$:P
     RINTA$;:NEXT:GOTO4070
4060 GOTO4040
4070 IFCO$<>"ABACUS"THEN4030
4080 PRINT"■■":GOSUB700:PRINT"■■■■MESSA
     GGIO PER MR. GOURMET":PRINT:PRINT"
     RICEVUTO IL 17/6/85":PRINT
4090 PRINT"■■■OPERAZIONE TRANSFER DOPODO
     MANI.":PRINT"OPERAZIONE SPIKE DOM
     ANI SERA. HO"
4100 PRINT"■■INGAGGIATO THOMAS LEE.":PRI
     NT"■■E' IL MIGLIORE SULLA PIAZZA."
4110 PRINT:PRINT,"■■KENDOW":GOSUB60:IFA$
     ="■"THEN1000
4120 GOTO4000
5000 PRINT"■■■"CHR$(142)
5020 PRINT"   |\                  /|"
5030 PRINT"   | \                / |"
5040 PRINT"   |  \              /  |"
5050 PRINT"   | D \   _/‾‾\_   / T |"
5060 PRINT"   |  A \/        \/ U  |"
5070 PRINT"   | \ I \ oo /  O  /   |"
5080 PRINT"   ■\\ L  \/  H  //  |"
5090 PRINT"   ■\  \ Y | S ///  |"
5100 PRINT"   | \   \ |  //// |"
5110 PRINT"   | \    \ | / /// |"
5120 PRINT"    \\    \ | / ////"
5130 PRINT"     \\ \\ | /////"
5140 PRINT"      \\\\ | ////"
5150 PRINT"       \\\ | ///"
5160 PRINT"        \\ | //"
5170 PRINT"         \ | /"
5180 PRINT"          \/"
```

```
5190 PRINT:PRINT:PRINT" UNA VOCE DAL MON
     DO",,:FORI=1TO23:PRINT"!";:next
5200 PRINT"",,"
5210 PRINT,,"                 !"
5220 PRINT,,"  COMPUTER !"
5230 PRINT,,"  SERVICE !"
5240 PRINT,,"              !":PRINT:PRIN
     T:PRINT:PRINT,,"IL VOSTRO CODICE,
     ":PRINT
5250 PRINT,,"PREGO ?  :...":CO$="
     ":FORI=1TO4
5260 GETA$:IFA$=""THEN1000
5270 IFA$<="Z"ANDA$>="A"THENCO$=CO$+A$:P
     RINTA$;:NEXT:GOTO5290
5280 GOTO5260
5290 IFCO$<>"JACK"THEN5000
5300 PRINT"  ":PRINT" DSI ","D A I L Y
     S H O U T":PRINT"  ","
5310 PRINT"":PRINT,"1 : ULTIMI AR
     TICOLI":PRINT,"2 : PUBBLICITA'"
5320 PRINT,"3 : ARCHIVIO REPORTERS":PRIN
     T,"4 : NOTE - APPUNTI":PRINT,"5 : F
     LASH D'AGENZIA"
5330 PRINT:PRINT,"  QUALE SCEGLIETE ? "
5340 GETA$:IFA$=""THEN1000
5350 IFA$<"1"ORA$>"5"THEN5340
5360 ONVAL(A$)GOTO5400,5500,5900,5700,58
     00
5400 PRINT"    FILATA DI MODA AL A
     LONE IEVUY":PRINT:PRINT,,"DI  ENNY
     IUMES":PRINT
5405 PRINT"' STATA UN NOTEVOLE SUCCESSO
     LA SFILATACHE L'TELIER HANDON HA
     TENUTO";
5407 PRINT" IERI AL ALONE IEVUY PER PRE
     SENTARE ALCUNI":PRINT"NUOVI CAPI DI
     GRAN PREGIO."
5410 PRINT"D ASSISTERE ERANO TUTTE LE P
     ERSONALITA'PIU' IN VISTA DELLO SPET
     TACOLO E";
5420 PRINT" DELLA":PRINT"MODA. IRA QUEST
     I IL CANTANTE IMON LEBADIN TOURNEE
     NEGLI  , ";
5430 PRINT"OLTRE ALL'INTERO":PRINT"CAST
     DEL FILM 'OMANI SI VEDRA'', AL"
5440 PRINT"MOMENTO IN FASE DI RIPRESA PR
     ESSO I":PRINT"LOWWAY TUDIOS."
5441 PRINT"ARTICOLARE INTERESSE HA DEST
     ATO UN":PRINT"TAILLEUR CON COLLO AL
     TO DI MISURA";
5442 PRINT" MEDIO-BASSA RICAVATO DA UN U
     NICO FILO DI":PRINT"COTONE."
5443 PRINT"ALL'TELIER HANDON SONO PREV
     ISTI":PRINT"IMMINENTI ACCORDI COMME
     RCIALI CON ";
5444 PRINT"DITTE ESTERE DEL SETTORE.":GO
     SUB60:PRINT"":IFA$=""THEN1000
5450 PRINT,"UOVE QUESTIONI ALLA IU
     BTOYS":PRINT:PRINT,,"DI 'ENNY I. IO
     SS":PRINT
5460 PRINT"EMBRA CHE ALLA IUBTOYS, LA F
     AMOSA":PRINT"FABBRICA DI GIOCATTOLI
     PRODUTTRICE";
5463 PRINT" DEI":PRINT"PUPAZZI SPAZIALI
     DELLA SERIE IROF, LA":PRINT"RANA DA
     I DENTI D'ORO, ";
5465 PRINT"NON SI POSSA MAI":PRINT"DORMI
     RE TRANQUILLI.":PRINT"OPO LE DENUN
     CE PER INQUINAME";
5468 PRINT"NTO DI DUE":PRINT"ANNI FA, E
     QUELLE PER EVASIONE FISCALE":PRINT"
     DELL'ANNO SCORSO";
5470 PRINT", ORA E' ARRIVATA":PRINT"UNA
     CITAZIONE PER CONTRABBANDO. EMBRA"
5472 PRINT"INFATTI CHE ALL'INTERNO DEI P
     UPAZZI":PRINT"ESPORTATI FOSSERO NAS
     COSTI CIUFFI";
5480 PRINT" DI":PRINT"PELO DI BISONTE, D
     I COSTO ELEVATO, CHE":PRINT"RAGGIUN
     GEVANO COSI' L'";
5485 PRINT"UROPA SENZA":PRINT"PAGARE DO
     GANA. ILI ACCUSATI NEGANO.":GOSUB60
5490 IFA$=""THEN1000
5495 PRINTCHR$(142):GOTO5300
5500 PRINT""CHR$(142)
5520 PRINT,"!                         "
5530 PRINT,"!                         "
5540 PRINT,"                          "
5550 PRINT,"                         !"
5560 PRINT,"                         !"
5570 PRINT,"                          "
5580 PRINT"",,"UNA BAN
     CA SICURA":PRINT"","Per la tua sic
     UREZZA"
5590 PRINT,"APRI UN CONTO ALLA BAN
     KAO"
5591 CN$="£££££":GOSUB700:CN$="$$$$$$":
     GOSUB700:CN$="%%%%%%":GOSUB700:CN$=
     "######"
5593 GOSUB700:GOSUB60:IFA$=""THEN1000
5595 PRINT""
5600 PRINT"
     ":PRINT"J.Soft Presenta
     :"
5610 PRINT,"L ISTERO DELLA IRAMIDE"
     :PRINT,"DI . AGAINI":PRINT"
     Con:"
5620 PRINT" NELLA PARTE DEL PROT
     AGONISTA"
5630 PRINT,"      !!!":CN$="<<<
     <<":GOSUB700
5640 CN$=">>>>D":GOSUB700:CN$="<<<<K":
     GOSUB700:CN$=">>>>D":GOSUB700:CN$=
     "  "
5650 GOSUB700:GOSUB60:PRINT""CHR$(142):
     IFA$=""THEN1000
5660 GOTO5300
5700 PRINT""CHR$(142):CN$="  !-":GOS
     UB700:PRINT"";
5710 PRINT"CORRE VOCE CHE LA FABBRICA":P
     RINT"DI TUBI PIPELIN SVOLGA IN S
     EGRETO"
5712 PRINT"ATTIVITA' DI COMMERCIO D'A
     RMI.":PRINT"IN PARTICOLARE E' SO
     SPETTATO UN"
5715 PRINT"DIPENDENTE : KARL KURTZ.":
     PRINT"CERCHERO' QUALCHE PROVA.":
     PRINT
5720 PRINT"SPIKE 3/6/85":GOSUB60:IFA$=
     ""THEN1000
5730 PRINT""CHR$(142):CN$="  !-":GOS
     UB700:PRINT"";
5740 PRINT"L' AVVOCATO MAISON E' UN TIPO
     ":PRINT"SOSPETTO. E' SEMPRE SCOR
     TATO DA"
5750 PRINT"GUARDIE DEL CORPO.":PRINT"
     SEMBRA CHE ABBIA MOLTI PIU'"
5760 PRINT"GUADAGNI DI QUELLI CHE DIC
     HIARA.":PRINT"E' ANCHE IN RELAZI
     ONE CON"
5770 PRINT"DIRIGENTI NOTI COME POCO O
     NESTI.":PRINT:PRINT"GOSS 16/6/85"
5771 GOSUB60:IFA$=""THEN1000
5772 PRINT""CHR$(142):CN$="  !-":GOS
     UB700:PRINT"";
5773 PRINT"NIENTE DI NUOVO PER KENSINGTO
     N.":PRINT"E' CHIUSO IN CASA, NON
     ESCE MAI E"
5774 PRINT"NESSUNO RIESCE A ENTRARE."
     :PRINT"HUMES 13/6/85":GOSUB60:IFA
     $=""THEN1000
5775 PRINT""CHR$(142):CN$="  !-":GOS
     UB700:PRINT"";
5780 PRINT"C'E' QUALCOSA DI LOSCO ALLA N
     EWSOFT.":PRINT"HO SCOPERTO IL LO
     RO CODICE"
5781 PRINT"D'ACCESSO. E' COA212":PRIN
     T"SPIKE 15/6/85":GOSUB60:IFA$=""
     THEN1000
```

```
5790 GOTO5300
5800 PRINT"■■"CHR$(142):CN$="00000■":GOS
     UB700:PRINT"■■■■■■";
5810 PRINT"ARRESTATA SOSPETTA SPIA - AVV
     .","MAISON NE PRENDE DIFESA. :Y76
     99"
5820 PRINT:PRINT"■■INCIDENTE AUTOSTRADA
     NY N.4 -","NESSUNA VITTIMA - 3 FE
     RITI. :Y7700"
5830 PRINT:PRINT"■■SINDACO BOSTON INAUGU
     RA NUOVO","OSPEDALE. :K8401"
5840 PRINT:PRINT"■■RUBATO DIAMANTE GIOIE
     LLERIA SINBAD -","LADRO IDENTIFIC
     ATO. :Y7701"
5850 GOSUB60:IFA$="■"THEN1000
5860 GOTO5300
5900 PRINT"■■"CHR$(142):CN$="■■■■■■":GOS
     UB700:PRINT"■■■■■",
5910 PRINT" ARCHIVIO REPORTERS":PRINT:PR
     INT,"COGNOME ? ";:GOSUB80:IFNO$="@"
     THEN1000
5915 IFNO$<>"SPIKE"THEN5940
5918 PRINT"■■"CHR$(142):CN$="■■■■■■":GOS
     UB700:PRINT"■■■■■"
5920 PRINT"■■MIKE SPIKE":PRINT"■■3 GLADS
     TONE RD.":PRINT"4I18 N.Y.":PRINT"
     NOTE:"
5925 PRINT"■■■LAVORA AL D.S. DAL MAGGIO
      '84","ABBONATO ELECTROMAIL. ";
5930 PRINT"COD: LOOK1.","■■■LAUREATO IN
      LEGGE."
5935 GOSUB60:IFA$="■"THEN1000
5936 GOTO5300
5940 IFNO$<>"HUMES"THEN5970
5945 PRINT"■■"CHR$(142):CN$="■■■■■■":GOS
     UB700:PRINT"■■■■■"
5950 PRINT"■■JENNY HUMES":PRINT"■■8 KEN
     NEDY ST.":PRINT"5B21 N.Y.":PRINT"
     NOTE:"
5955 PRINT"■■■LAUREATA IN SCIENZE NATUR
     ALI"
5956 GOSUB60:IFA$="■"THEN1000
5957 GOTO5300
5970 IFNO$<>"GOSS"THENPRINT"■■■","NOME N
     ON IN ARCHIVIO":FORI=1TO1000:NEXT:G
     OTO5900
5975 PRINT"■■"CHR$(142):CN$="■■■■■■":GOS
     UB700:PRINT"■■■■■"
5980 PRINT"■■KENNY HERMAN GOSS":PRINT"■■
     15 KOSBURY PARK":PRINT"6T15 N.Y."
      :PRINT"■■■NOTE:■"
5985 PRINT"■■■LAVORO PREC.: PILOTA COLL
     AUDATORE","TITOLARE CONTO 91S0G
      ALLA";
5990 PRINT" BANKAO":GOSUB60:IFA$="■"THEN
     1000
5992 GOTO5300
6000 REM*** NEWSOFT ***
6010 PRINT"■■■■■■"CHR$(142)
6020 PRINT,"          ┌──────────┐"
6030 PRINT,"          |NEW SOFT |"
6040 PRINT,"          |          |"
6050 PRINT,"          |          |"
6060 PRINT,"          |    ○     |"
6070 PRINT,"          |    ○.    |"
6080 PRINT,"          |    ∩     |"
6090 PRINT,"          |    ||    |"
6100 PRINT,"          |    ∪     |"
6110 PRINT,"          └──────────┘"
6120 PRINT"■":CN$="######":GOSUB700:PRIN
     T"■■■■■■■■■■■■■■■■■■","■■CODICE ?
     ++++++";
6130 CO$="":FORI=1TO6
6135 GETA$:IFA$="■"THEN1000
6140 IF(A$<="Z"ANDA$>="A")OR(A$<="9"ANDA
     $>="0")THENCO$=CO$+A$:PRINTA$;:NEXT
     :GOTO6160
6150 GOTO6135
6160 IFCO$<>"COA212"THEN6120
6170 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■","■■
     "
6180 PRINT,"1 * DIPENDENTI":PRINT,"■2 *
     CLIENTI":PRINT,"3 * OPERAZIONI":PRI
     NT,"      ■■SCELTA #"
6190 GETA$:IFA$="■"THEN1000
6200 IFA$<"1"ORA$>"3"THEN6190
6210 ONVAL(A$)GOTO6300,6400,6500
6300 LI$="==============================
     ==========":PRINT""
6305 PRINT"JOHN KIRK - 3 HOWLY RD. - 4W1
     3 NY":PRINT"PROGRAMMATORE - EX IMPI
     EGATO ALLA"
6310 PRINT"BANKAO - ALLA NEWSOFT DA 3 ME
     SI":PRINT""LI$"":PRINT"JOE KENDOW
      - 8 WARRSON ST.";
6320 PRINT" - 8N55 NY":PRINT"PROGRAMMATO
     RE - CONTO ALLA UNIBANK":PRINT""LI
     $"■"
6330 PRINT"WILLY DEAN - INDIRIZZO SCONOS
     CIUTO":PRINT"IMPIEGATO - LICENZIATO
      IL 12/6/85"
6340 PRINT"■"LI$"■":PRINT"CHEN LITES - 2
     28 LOW AVE. - 6T78 NY":PRINT"FATTOR
     INO"
6350 GOSUB60:IFA$="■"THEN1000
6360 GOTO6000
6400 PRINT"■■"CHR$(142):CN$="**** =":GOS
     UB700:PRINT"■■■■■"
6410 PRINT"- TUBTOYS -  CODICE MIJGIB":P
     RINT:PRINT"- PLASTICACCI INC. - 3 E
     WSON RD - N.Y."
6420 PRINT:PRINT"- STUDIO LEGALE PERRY M
     AISON - 589-1434":GOSUB60:IFA$=""T
     HEN1000
6430 GOTO6000
6500 PRINT"■■■12/6/85 : ■VENDITA ART.24-
     100 PEZZI":PRINT"VERSATI $ 1300 C
     ONTO NEWSOFT"
6510 PRINT"■■■13/6/85 : ■VENDITA ART.8H-
     150 PEZZI":PRINT"VERSATI $  500 C
     ONTO NEWSOFT"
6520 PRINT"■■■19/6/85 : ■OPERAZIONE RISE
     RVATA":PRINT"VERSATI $ 100000 CON
     TO J.KENDOW"
6530 GOSUB60:IFA$="■"THEN1000
6540 GOTO6000
7000 REM*** UNIBANK ***
7010 PRINT"■■■■"
7020 PRINT,"■■■■■     ■"
7030 PRINT,"■■■■■     ■        ■
     ■"
7040 PRINT,"■■■■■     ■ ■■ ■ ■    ■■ ■■
     ■"
7050 PRINT,"■■■■■     ■ ■ ■ ■ ■■    ■ ■ ■
     ■ ■"
7060 PRINT,"■■■■■     ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■■ ■ ■
     ■"
7070 PRINT,"■■■■■     ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
     ■ ■"
7080 PRINT,"■■■■■■■■ ■ ■ ■ ■■ ■■ ■ ■
     ■ ■"
7090 PRINT,"■■■■■■*** COMPUTER  CENTRE *
     **"
7100 PRINT"■■■ PER ■TRASFERIRE  FONDI■ #
      1":PRINT" PER CONTROLLARE CONTO
      # 2"
7110 PRINT"■■■ OPERAZIONE N. ?■";:POKE19
     8,0
7120 A$="":GETA$:IFA$="■"THEN1000
7130 IFA$<>"1"ANDA$<>"2"THEN7120
7140 IFA$="1"THENPRINT1:PRINT,"■■NUMERO
     CODICE ? ";:GOTO40
7150 PRINT2:PRINT,"■■CONTO NUMERO ? ....
     ...";:CO$="":FORI=1TO7
7160 GETA$:IFA$="■"THEN1000
7170 IF(A$<="Z"ANDA$>="A")OR(A$<="9"ANDA
     $>="0")THENCO$=CO$+A$:PRINTA$;:NEXT
     :GOTO7190
7180 GOTO7160
7190 IFCO$<>"6920400"THEN7000
7200 PRINT"■■","CONTO ■"CO$:PRINT:PRINT"
```

(seguito e fine sul prossimo numero)

# LISTATO

# RILOCATORE 2.0

di E. Pollari

Il Rilocatore 2.0 pubblicato in questo numero è un'evoluzione del rilocatore pubblicato sul numero 2/86 di Supercommodore.
Questa nuova versione è più potente e facile da usare rispetto alla precedente.
Per comodità, nel corso dell'articolo chiamerò con R1 il vecchio Rilocatore e con R2 il nuovo.
Vediamo quali sono i vantaggi dell'R2 sull'R1:
**1.** Volendo ricolocare un programma con l'R1, prima di caricare quest'ultimo, bisognava calcolare le POKE da effettuare per spostare l'inizio del Basic onde evitare che il programma da rilocare e il rilocatore si sovrapponessero danneggiandosi.
Nell'R2 questo problema non esiste, in quanto il programma da rilocare non deve essere caricato in memoria, perché il rilocamento avverrà direttamente sul disco.
Basterà caricare il Rilocatore 2.0 come si carica un normale programma BASIC, dare RUN senza preoccuparsi di calcolare alcunché prima.
**2.** Un limite che viene tolto, visto che rilocatore e programma da rilocare non devono più coesistere in memoria è che adesso il programma da rilocare può essere di qualunque lunghezza e non lungo all'incirca 16 K, limite che era imposto nella versione precedente.
**3.** Nell'R1 bisognava conoscere l'inizio e la fine del programma da rilocare. Questo non costituiva un problema, se il programma in questione era un programma di Supercommodore. Bastava leggere sulla rivista l'inizio e la fine, ma se del programma non avevamo modo di conoscere l'inizio e la fine, che fare?
Con l'R2 il problema è risolto. Si è inserita una routine in L.M. che si occupa di andare a leggere l'inizio e la fine e che provvede lei stessa a comunicare automaticamente questi parametri al Rilocatore 2.0.
**4.** Con l'R1 non era possibile rilocare programmi che occupavano la memoria ram sotto la rom del Basic, cosa che è assolutamente indifferente all'R2. Possiamo rilocare tranquillamente, per esempio, l'Ultrawedge che occupa per l'appunto la ROM sotto il BASIC.
Riassumendo, con il Rilocatore 2.0 possiamo rilocare programmi in L.M. di qualunque tipo. Programmi che occupano la memoria sotto il BASIC o sotto il Sistema Operativo. Programmi lunghi pochi byte o che occupano l'intera memoria Ram ovunque essa si trovi (ovviamente non la Ram della pagina 0). Programmi di cui conosciamo l'inizio e la fine o di cui non conosciamo niente, come lo sono molti programmi senza paternità che si riproducono come virus passando da un dischetto all'altro.
Con questa nuova versione l'unica cosa quindi che dovete conoscere per poter rilocare un programma in L.M. è la sua sys di attivazione... e questa dovete conoscerla per forza!
L'uso del programma è del tutto simile a quello già descritto nell'articolo del 2/86, ma per chi non l'avesse letto vediamo come procedere.
Supponiamo di voler rilocare il programma Ultrawedge.
Carichiamo in memoria il Rilocatore 2.0 e diamo RUN.
Dopo alcuni secondi che servono per allocare le routine in L.M., vi verrà chiesto il nome del programma da rilocare. Rispondete con Ultrawedge o con qualsiasi altro nome voi lo avete chiamato. Quello che è importante è che digitiate il nome per esteso, così come compare nella vostra directory; in altre parole è vietato usare l'asterisco per abbreviare il nome.
Se non vi ricordate il nome per esteso o avete dei dubbi vi basterà rispondere con il simbolo di dollaro e verrà visualizzata la directory.
A questo punto il programma vi chiederà *SYS (S/N)?* rispondete S e alla SYS che comparirà digitale 49152.
A risposto negativo N il programma avrebbe inserito un RTS cioè quando avreste dato RUN alla versione rilocata, questa sarebbe stata riportata nelle locazioni originali e non sarebbe stata attivita. Questo risulta utile per routine che devono essere allocate e usate successivamente da altri programmi.
Alla successiva domanda *frase dopo la SYS (S/N)*, se rispondete S potrete inserire un commento di 23 caratteri. Potete inserire quello che volete, per esempio il vostro nome o informazioni utili sul programma.
Alla domanda *inserisco un LOAD* rispondete N, a risposta affermativa S sarebbe stato inserito nel buffer della tastiera un load che avrebbe caricato da nastro al momento del RUN il primo programma incontrato. Ciò si presenta utile se il programma da rilocare è costituito da routine che vengono usate da un successivo programma, e vogliamo che questo venga caricato automaticamente dal primo.
All'ultima domanda se si deve disabilità il RUN/STOP RESTORE rispondete S se volete, N se non lo volete in questo caso visto che Ultrawedge è un'utility, conviene rispondere N.

A questo punto se siete soddisfatti delle vostre risposte, premete un tasto e il computer comincerà a lavorare.
Ecco quello che avviene mentre aspettate qualche minuto:
Viene attivata la routine che cerca l'inizio e la fine del programma (righe 1870-1960). Il tempo di ricerca è proporzionale alla lunghezza del programma da rilocare, ma essendo in L.M. anche se il programma è di 200 blocchi circa 50 K, sarà molto breve.
I parametri così trovati verranno comunicati al programma. Prima però verrà effettuato un controllo, cioè se il programma da rilocare è al di sotto della locazione 2170, non sarà possibile rilocarlo, perché non ci sarebbe spazio per inserire la linea BASIC con la Sys di attivazione e la routine che al momento del RUN avrà il compito di riportare il programma nelle locazioni dove deve stare per funzionare.
A questo punto (righe 1990-2050) sul disco verrà salvato un programma di nome: "!" che contiene la riga BASIC e la routine con tutte le informazioni che servono per riportare il programma nelle locazioni iniziali, come detto sopra.
La prossima operazione (righe 2080-2130) sarà quella di fondere con il comando COPY, il programma "!" e quello che vogliamo rilocare, ottenendo alla fine un unico programma che è quello finale che a noi serve.
È l'uso del comando COPY che impone, quando forniamo il nome del programma da rilocare, che non sia presente l'asterisco, ma il nome per esteso.
Finita questa operazione verrà cancellato il programma "!" e voi su disco vi ritroverete il programma sorgente più un nuovo programma che avrà come suffisso .RIL. È questo il programma rilocato.
Qualcuno a questo punto si chiederà: – ma perché rilocare un programma? Che vantaggi ne ricaviamo? –
I vantaggi sono parecchi:
**1.** Non dover ricordare o rischiare di perdere la SYS di attivazione.
**2.** Caricare il programma senza l'indirizzo secondario 1. Questo per gli smanettoni del computer forse non è un problema, ma per molti professionisti è già un dramma fare capire ai propri clienti che bisogna digitare LOAD per caricare un programma...
**3.** Poter copiare il programma, ricorrendo solo all'istruzione SAVE senza usare l'MLX o il SuperMonitor o macchinosi spostamenti dei puntatori.
**4.** Possibilità di registrare su nastro, in modo veloce, il programma rilocato, cosa che generalmente con quello non rilocato non è possibile, perché occupa il più delle volte le stesse locazioni del Velocizzatore.
**5.** Risparmio di memoria! Provate con il SuperMonitor a curiosare all'interno dei vari giochi che circolano e scoprirete che per salvare la Sys di attivazione inserita nel programma, vengono salvate decine di K byte di spazzatura del tutto inutili. Col SuperMonitor potrete salvare solo la zona di memoria dove effettivamente c'è il programma e successivamente usare il Rilocatore 2.0. Vedrete allora in quanto avrete ridotto la lunghezza del programma... provare per credere!... Buon lavoro!

```
100 GOTO310
110 ************************************
130 *           RILOCATORE 2.0         *
150 *    PER C-64/128 + DISK DRIVER    *
300 ************************************
320 PRINT"{CLR}":POKE53281,12:POKE53280,
    12
330 POKE646,0:GOSUB2560
360 REM -- RIEMP.VETTORE LINEA BASIC --
380 RESTORE:DIM A$(119)
390 FORI-1TO119:READA$:A$(I-1)-A$:POKE64
    6,A$
400 PRINT"{HOME}{2 CUR.GIU}{10 CUR.DES}
    EUGENIO POLLARI":NEXT
410 REM --- DATI SYS IN LINEA BASIC ---
420 DATA000,052,008,194,007,158,032,040
430 DATA050,049,049,050,041,032,032,058
440 DATA162,058,143,018,020,020,020,020
450 DATA020,020,020,020,020,032,032,040
460 DATA067,041,032,032,066,089,032,072
470 DATA069,085,082,079,032,083,079,070
480 DATA084,032,032,000,000,000,000,000
490 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
500 DATA173,040,003,041,255,141,040,003
510 DATA234,162,112,160,008,134,095,132
520 DATA096,234,162,112,160,024,134,090
530 DATA132,091,234,162,000,160,208,134
540 DATA088,132,089,234,032,191,163,234
550 DATA234,234,234,234,234,234,234,234
560 DATA234,234,234,234,076,000,000
570 REM ------------------------------------
600 REM ------ ROUTINE DIRECTORY ------
620 K-49152 : REM TOTALMENTE RILOCABILE
630 IFPEEK(K+3)-144 AND PEEK(K+5)-096 TH
    EN890
640 FOR I-0 TO 8*16-1: READ A: T-T+A
650 POKE K+I,A: POKE646,A
660 PRINT"{HOME}{2 CUR.GIU}{10 CUR.DES}
    EUGENIO POLLARI":NEXT
670 IF T<>19089 THEN PRINT"ERROR!":STOP
680 DATA169,000,133,144,169,096,133,185
690 DATA169,008,133,186,234,169,096,162
700 DATA163,160,001,234,133,187,134,188
710 DATA234,234,132,183,032,213,243,165
720 DATA186,032,180,255,165,185,032,150
730 DATA255,234,234,160,003,132,250,032
740 DATA165,255,170,032,165,255,164,144
750 DATA208,052,198,250,208,241,032,205
760 DATA189,169,032,032,210,255,032,165
770 DATA255,166,144,208,033,201,000,240
780 DATA020,032,210,255,234,234,234,234
790 DATA234,032,228,255,240,232,032,228
800 DATA255,240,251,208,225,169,013,032
810 DATA210,255,160,002,208,191,032,066
820 DATA255,160,002,208,191,032,066,246
830 DATA096,000,000,000,000,000,000,000
840 REM ------------------------------------
870 REM --- RUT.LETTURA INIZ.& FINE ---
890 KK-53000:NM-KK+160
900 IFPEEK(KK+3)-168 AND PEEK(KK+5)-207
    THEN1090
910 HN-NM/256:HN$-HN:LN-(HN-HN$)*256
920 POKE KK+3,LN:POKE KK+5,HN$
930 FORI-0TO8*9-1:READA:POKEKK+I,A:NEXT
940 REM ----- DATI ROUTINE RANGE ------
950 DATA169,006,162,168,160,207,032,189
960 DATA255,234,169,067,162,008,160,000
970 DATA032,186,255,234,032,192,255,162
```

```
980 DATA067,032,198,255,032,207,255,133
990 DATA250,133,252,032,207,255,133,251
1000 DATA133,253,166,252,234,230,252,208
1010 DATA002,230,253,032,207,255,032,183
1020 DATA255,240,242,032,204,255,169,067
1030 DATA032,195,255,166,252,165,253,096
1040 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
1070 REM ----- NOME PRG. SORGENTE -----
1090 GOSUB2560: REM INTESTAZIONE
1100 PRINT"{HOME}{6 CUR.GIU} NOME PRG. S
     ORGENTE:${16 SPC}"
1110 PRINTTAB(20)"{16 CBM T}"
1120 OPEN1,0:X=20:Y=6:GOSUB2300:INPUT#1,
     A$:CLOSE1:PRINT:B$=A$
1130 IFRIGHT$(A$,1)="*"THEN2340
1140 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
1170 REM ----- VISIONE DIRECTORY ------
1190 IFRIGHT$(A$,1)<>"$"THEN1280
1200 PRINT"{CLR}":SYS K:GOSUB2410:POKE19
     8,0
1210 WAIT198,1:PRINT"{CLR}":POKE198,0:GO
     TO1090
1220 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
1230 :
1240 :
1250 REM --- PASSAGGIO DEL NOME ALLA ---
1260 REM --- RUT.LETTURA INIZ.& FINE ---
1270 :
1280 L=LEN(A$):POKE KK+1,L:FOR I=1 TO L
1290 POKE NM-1+I,ASC(MID$(A$,I,1)):NEXT
1300 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
1330 REM ---- ASS.NOME PRG.OGGETTO ----
1350 PRINT"{CUR.GIU} NOME PRG. OGGETTO{2
     SPC}";
1360 IFLEN(A$)>=13THENA$=LEFT$(A$,12)
1370 PRINTA$+".RIL"
1380 OPEN1,0:X=20:Y=8:GOSUB2300:INPUT#1,
     OG$:CLOSE1:PRINT
1390 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
1420 REM ------ INSERIMENTO SYS -------
1440 INPUT"{CUR.GIU} SYS (S/N){3 SPC}S{3
     CUR.SIN}";J$
1450 IFJ$="N"THEN A%(116)=96:GOTO1540
1460 INPUT"{CUR.SU} SYS{10 SPC}{9 CUR.SI
     N}";S
1470 SO=S/256:SH%=SO:SL=(SO-SH%)*256
1480 A%(117)=SL:A%(118)=SH%
1490 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
1520 REM ------ EVENTUALE FRASE -------
1540 INPUT"{CUR.GIU} FRASE DOPO LA SYS (
     S/N){3 SPC}N{3 CUR.SIN}";FO$
1550 IF FO$<>"S"THEN1680
1560 PRINT"{CUR.SU} MAX (23 CAR.){14 SPC
     }"
1570 X=16:Y=13:GOSUB2300:PRINT"{23 CBM T
     }"
1580 OPEN1,0:X=16:Y=12:GOSUB2300:INPUT#1
     ,F1$:CLOSE1
1590 L=LEN(F1$):TB%=(22-L)/2
1600 FORI=29TO51:A%(I)=32:NEXT
1610 FORI=1TO L:TM$=MID$(F1$,I,1)
1620 F2$=F2$+TM$:A%(29+TB%+I)=ASC(TM$):N
     EXT:PRINT
1630 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
1660 REM --- LOAD SOLO PER IL NASTRO --
1680 INPUT"{CUR.GIU} INSERISCO UN LOAD D
     A NASTRO (S/N){3 SPC}N{3 CUR.SIN}";
     LS$
1690 IF LS$<>"S"THEN1780
1700 A%(103)=169:A%(104)=131:A%(105)=141
1710 A%(106)=119:A%(107)=002:A%(108)=169
1720 A%(109)=001:A%(110)=133:A%(111)=198
1730 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
1760 REM ---- DIS.RUN/STOP RESTORE ----
1780 INPUT"{CUR.GIU} DISABILITO RUN/STOP
      RESTORE (S/N){3 SPC}S{3 CUR.SIN}";
     DR$
1790 IF DR$="S"THEN A%(68)=225
1810 PRINT:PRINT
1820 PRINT"{CBM A}{38 SH *}{CBM S}";
1830 PRINT"{SH B}{6 SPC}PREMI UN TASTO P
     ER INIZIARE{5 SPC}{SH B}";
1840 PRINT"{CBM Z}{38 SH *}{CBM X}"
1850 GETX$:IFX$=""THEN1850
1870 REM ----- INIZIO & FINE PRG. -----
1880 SYS KK : GOSUB2410
1890 A=PEEK(251)*256+PEEK(250):REM INIZ.
1900 B=PEEK(253)*256+PEEK(252):REM FINE
1910 IF A < 2160+10 THEN 2500
1920 A%(92)=PEEK(252):A%(94)=PEEK(253)
1930 P=(B-A)+2160+10:
1940 PO=P/256:PH%=PO:PL=(PO-PH%)*256
1950 A%(85)=PH%:A%(83)=PL
1960 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
1990 REM ----- SALVATAGGIO PRG.! ------
2010 OPEN2,8,2,"@0:!"+",P,W"
2020 PRINT#2,CHR$(01)+CHR$(08)
2030 FORI=2TO119:PRINT#2,CHR$(A%(I));
2040 NEXT:CLOSE2
2050 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
2080 REM FUSIONE PRG. ! E PRG. SORGENTE
2090 :
2100 NO$="CO:"+OG$+"=0:!,0:"+B$
2110 CLOSE15:OPEN15,8,15,NO$
2120 PRINT#15,"SO:!":CLOSE15
2130 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
2150 END
2170 REM ----- RUTINE LAMPEGGIO -------
2180 FOR LP=1 TO 4
2190 X=1:Y=2:GOSUB2300:POKE199,1:PRINTRO
     $
2200 FORI=1TO300:NEXTI
2210 X=1:Y=2:GOSUB2300:POKE199,0:PRINTRO
     $
2220 FORI=1TO300:NEXTI
2230 NEXT LP
2240 RETURN
2250 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
2280 REM --- POSIZIONAMENTO CURSORE ---
2300 POKE211,X:POKE214,Y:SYS58732:RETURN
2310 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
2340 REM --------- NOME CON * ---------
2350 RO$="{5 SPC}INSERISCI IL NOME PER E
     STESO{5 SPC}":GOSUB2180:GOTO1090
2360 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
2390 REM --- CONTROLLO ERRORI DRIVER ---
2410 CLOSE15:OPEN15,8,15:INPUT#15,ER$,EE
     $:IF ER$="00" THEN RETURN
2420 TF$="{20 SPC}"
2430 RF$=RIGHT$(TF$,(38-LEN(EE$))/2)
2440 RO$=RF$+EE$+RF$:GOSUB2180:GOTO1090
2450 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
2480 REM --- PRG.GIA' IN AREA BASIC ---
2500 RO$=" ERRORE! QUESTO PRG.NON E' RIL
     OCABILE ":GOSUB2180:GOTO1090
2510 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
2540 REM -------- INTESTAZIONE --------
2560 PRINT"{CLR}{CUR.GIU}{CBM A}{38 SH *
     }{CBM S}";
2570 PRINT"{SH B} 1986 (C) EUGENIO POLLA
     RI 091.6514497 {SH B}";
2580 PRINT"{CBM Z}{38 SH *}{CBM X}"
2590 RETURN
2600 REM ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬
```

# ARTICOLI

## IL MERGE

Con il metodo che ci appresteremo a spiegare si possono 'fondere' assieme due programmi sia su disco che su nastro.
Per prima cosa bisogna caricare il programma principale e aggiungere le seguenti linee:

*1 PRINTPEEK(43),PEEK(44)*
*2 SV=PEEK(45)+256*PEEK(46) −2*
*3 POKE43,SV AND 255:POKE44,SV/255:NEW*

dopo bisogna dare il RUN al programma, in basso allo schermo appariranno due numeri, questi due numeri sono i puntatori d'inizio del BASIC, bisogna prendere nota di questi due numeri su un foglio.
Non bisogna preoccuparsi del NEW nella linea 3, il programma principale non si cancellerà dalla memoria.
Dopo aver fatto la prima operazione bisogna caricare in memoria il secondo programma cioè la routine che bisogna aggiungere al programma principale. Dopo aver caricato il secondo programma bisogna battere, in modo diretto cioè senza numero di linea, i numeri precedentemente annotati nele locazioni 43 e 44, se i due numeri sono 1 e 16 si dovrà scrivere:

*POKE43,1:POKE44,16*

Ora listando il programma si potranno vedere i due programmi 'attaccati', possono utilizzare queste formule quante volte si vogliono.
Bisogna notare una cosa importante: il numero di linea più alto del secondo programma deve essere più basso del più basso numero di linea del primo programma.
Il metodo soprascritto "fonde" assieme due programmi ma non li renumera. Questo merge può essere utile se si hanno già salvate delle routine che si usano molto spesso (come quella del joystick o una routine grafica) così ogni volta non c'è bisogno di riscriverle.

## IL COMPACT DISC ROM

*di: K. Yakal*
*Trad. ed adatt. di: M. Anticoli*

Il Compact Disc sta avendo molto successo nell'industria audio, offrendo una qualità di musica impeccabile in un sistema stereo.
Ora è possibile interfacciare un CD audio modificato su un home computer per immagazzinare dati.
Il potenziale è fenomenale!!
È molto probabile che ognuno di noi possieda uno stereo e naturalmente un album che include la canzone preferita, che si fa girare sul piatto dello stereo per migliaia di volte finché un giorno il disco inizierà a saltare. Forse è anche possibile che la vostra piccola sorella decida che LP può andare benissimo come frisbee rovinando il disco.
Il Compact Disc (CD) per "leggere" il disco usa un laser in miniatura, così non esistono problemi con la testina.
Il dischetto per il CD è fatto di alluminio ed esteriormente è di plastica.
La qualità della musica su un CD è migliore di una incisione convenzionale. Una buona unità CD può costare circa un milione e mezzo, ma si possono comprare CD delle stesse quallità con circa ottocentomila lire.
La buona tecnologia dei CD si sta ora muovendo nel mondo dei computer nella forma di CD-ROM (Compact Disc-Read Only Memory).
Usando il sitema di immagazzinamento digitale e il meccanismo di lettura con il laser ottico fondato con i CD audio, con il CD-ROM è possibile immagazzinare musica, grafica, testi e virtualmente ogni tipo di informazione.
Collegando questo nuovo tipo di memoria di massa si possono cambiare molti tipi di applicazioni con il computer.
Il cuore di un Compact Disc sia audio sia il nuovo CD-ROM, è la potenza della tecnologia dell'ottica digitale del drive.
Un laser, piccolissimo ed a bassa potenza, legge i microscopici forellini sulla plastica rigida.
Solo la luce "tocca" la faccia del disco, così non esiste nessun deterioramento.
Le distorsioni sono assolutamente assenti.
I vantaggi usando questo tipo di immagazzinamento dati sono evidenti.
Il drive ha una testina di lettura/scritura che viene a contatto con un disco ogni volta che si legge, si carica o si salva qualcosa.
Usando tante volte lo stesso disco, molte aree del floppy si possono deteriorare, questo non è il caso di una tecnologia ottica.
In un CD la grandezza del disco è 4,7 pollici, la luce del laser è riflessa dai forellini del disco ad uno specchio che manda le informazioni digitali ad un sensore ottico, e poi al microprocessore per codificarli in segnali audio. Nel caso del CD-ROM i dati digitali non sono limitati a divenire segnali audio, ma possono essere controllati da un computer in forme digitali per testi e grafica.
Il disk drive è un dispositivo ad accesso casuale, anche un CD è ad accesso casuale, cioè è possibile trovare le informazioni registrate in pochi attimi senza cercare in modo sequenziale, come il registratore.
Un CD gira alla velocità di 300

rpm, la stessa velocità del disk drive 1541, ma il tempo di accesso del CD comparato al drive 1541 è incredibilmente veloce. Un disco CD di 4,7 pollici tiene circa 500 megabytes pari a circa 3000 floppy disk per il 1541.
Il tempo richiesto per chiamare ogni informazione sul CD è di media 1 secondo molto poco considerata la capacità di immagazzinamento del CD.
L'enciclopedia della Grolier, il primo software prodotto per un CD-ROM, contiene completamente 21 volumi (nove milioni di parole), il nome di questa maestosa opera è: Academic American, Encyclopedia.
I dati immagazzinati da un disco così piccolo sono talmente tanti che bisogna meravigliarsi, ma la sorpresa è la capacità di ricerca. La composizione dell'indice elettronico fu sviluppata dalla Activenture Corporation (fondata da Gary Kildall, inventore del sistema CP/M). Compilato su un minicomputer VAX, esso può dare all'utente tutti i riferimenti della parola, fino ai minimi particolari.
Il database, come l'enciclopedia, è la prima applicazione di un CD e c'è chi crede che il prossimo passo logico è la grafica, la Grolier ha in mente di fare un programma con grafica relativamente semplice come linee, diagrammi e mappe; la grafica ad alta risoluzione poi farà seguito.

# ARTICOLI

C'è anche chi crede che entro due anni la musica ed il testo si fonderanno insieme, per esempio se si chiedono notizie su di un autore (es. Beethoven) il computer oltre a fornire i dati offrirà anche una apprezzabile musica stereofonica.
Questa tecnologia è veramente un passo da gigante ma ci sono ancora dei piccoli problemi.
Questi problemi sono di varia natura, per esempio non è possibile modificare i dati immagazzinati su di un CD e i piccoli forellini del disco si possono rovinare durante il processo di fabbricazione.
L'errore su di un CD per la musica è uno ogni 100000 byte, quasi insignificante, ma per un CD-ROM è molto.
I CD-ROM disponibili sul mercato possono solamente leggere dati immagazzinati per il computer, per sentire la musica si deve comprare il normale Compact Disc, ma ora stanno lavorando su un CD che possa funzionare sia come stereo e sia come dispositivo per il computer.
Il CD-ROM ha già avuto molto impatto sulla potenza del personal computer, possiamo già vederlo con il primo prodotto della Golier, che costa in America 199 dollari.
L'utente può aver accesso ad una enorme quantità di dati, velocemente e facilmente; tantissimi gli utenti potenziali che possono trarre benefici.
Gli insegnanti che chiedono sempre del software educativo possono trovare nella nuova combinazione hardware/software molti vantaggi.
Gli inventori di videogames che chiedono sempre molta memoria per fare grafica, musica e scrivere in linguaggi ad alto livello sono accontentati.
Non è vero che il Compact Disc-ROM è solo per computer già potenti come il nuovo AMIGA della Commodore come molte persone credono.
Il costo di un Compact Disc-ROM è di circa 500 dollari.
Con il CD-ROM ora possiamo veramente utilizzare tutta la potenza di un computer e forse presto si apriranno nuove frontiere.


GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

**DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE**
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: (02) 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT

**SEDE LEGALE:**
Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

**DIRETTORE RESPONSABILE:**
Giampietro Zanga

**COORDINAMENTO EDITORIALE:**
Angelo Cattaneo - Piero Todorovich

**GRAFICA E IMPAGINAZIONE:**
Wilma Germani

**FOTOCOMPOSIZIONE:**
GDB fotocomposizione - Milano

**STAMPA:**
Grafika 78 - Pioltello - Milano

**AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:**
Numero in attesa di autorizzazione

Per la rivista non è prevista la sottoscrizione di abbonamenti

**PUBBLICITÀ**
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5 - 20124 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 8.000
Numeri arretrati L. 16.000


SONO IN EDICOLA
CON CASSETTA L.10.000
CON DISCO L.14.000
VINCERE AL TOTOCALCIO
JACKSON SOFT
C64 & 128
VERSIONE "CASSETTA"
IL PROGRAMM
CHE AIUTA
A VINCER
AL TOTOCAL
Totocalcio
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI
Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III - 70